

ЕВГЕНИЙ РОГАЧЕВСКИЙ

ГРИГОР ДЕРДЬЯН

**То, что вы хотели узнать про «Мафию»,
но не знали, где...**



**САМЫЙ ПОЛНЫЙ СЛОВАРЬ
ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ
И
МАФИОЗНОГО СЛЕНГА
2018**

/Версия 1.2/

От авторов

Дорогие игроки! Мы решили облегчить вам всем жизнь, особенно, новичкам, которым теперь будет быстрее, комфортнее постигать захватывающий мир «Мафии», и впервые обобщили в один самый полный и подробный Словарь всю мафиозную терминологию и сленг, которые на настоящий момент используются в этой замечательной игре. Для вашего удобства мы расположили все термины в алфавитном порядке. Будем признательны за вашу обратную связь, замечания, пожелания и дополнения: ER.mafia@mail.ru

С уважением,
Евгений Рогачевский и Григор Дердьян

А

Автокатастрофа (катастрофа) - ситуация, где двое (Простая автокатастрофа) или более (Сложная автокатастрофа) игроков в результате голосования набрали против себя одинаковое количество голосов.

Атаковать (конфликтовать, нападать) - производить действия, направленные против другого игрока (очернять, выставлять, голосовать, просить проверить).

Б

Баланс - ситуация между «проверенными» и/или «вскрывшимися» игроками после вскрытия нескольких Шерифов (например, между двумя вскрывшимися Шерифами, двумя Черными проверками вскрывшихся Шерифов, вскрывшимся Шерифом и «проверенным» им Черным), которых в большинстве случаев для «гарантированного продолжения игры» Красные игроки должны по очереди выставлять и выводить.

Бесцветный - то же, что и «серый» игрок.

Бетонировать друг друга - искусственный конфликт, который создают между собой Черные игроки, подставляясь Шерифу под проверку, в результате которой один из них может «замазаться» и стать Бетонным Красным игроком, жестко попросившим проверить Черного игрока.

Бетонный Красный (Красный по бетонной версии, Красный по ходам) - непроверенный игрок, которого следует считать Красным (не 100%, но наиболее вероятно), исходя из его красных ходов (не речи, а именно ходов таких как: требование проверить Черного игрока, выставление, голосование) против других игроков, которых считают Черными или Проверенными Черными. В большинстве случаев Бетонный непроверенный Красный должен считаться таковым до Угадайки по его правильной последовательной Красной игре (требовал проверить Черного игрока; выставлял и выводил Проверенных Черных; выводил игроков из обеих противоположных команд при двух Шерифах; спас Проверенного Красного или Шерифа, поделив стол или «сломав» голосование в Черного; голосовал вместе с Красными в отсутствие Шерифа и т.п.) В Угайке, если Бетонный игрок не отстрелится, как самый Красный за столом, и не проверится Шерифом, можно попробовать среди прочих рассмотреть версию, что он может быть «замазанным Черным».

Босс - то же, что и «Дон».

В

Ведущий (судья) - арбитр, главный для всех игроков, управляет ходом игры, следит за выполнением установленных правил, все его решения являются безусловными для выполнения всеми персонажами во время игры. На спортивных чемпионатах в игре часто

присутствуют еще и боковые судьи для дополнительной помощи в ведении игры и соблюдении установленных правил и этики.

Вениться - то же, что и «лезть в вену».

Вести стол - мнение игрока, на которое ориентируется большинство остальных игроков при выборе общей тактики игры и выборе, против кого голосовать.

Взять в команду (взять в свою команду, взять в красную команду) - обозначить свое желание объединиться в игре с каким-либо игроком, считая его Красным по речи, ходам и/или неигровым моментам.

Вскрывать (открываться) ЛжеШерифом - ситуация в игре, когда Черный игрок объявляет себя (знаками и/или словами) Шерифом остальным игрокам.

Вскрывать (открываться) Шерифом - ситуация в игре, когда настоящий Шериф объявляет себя (знаками и/или) остальным игрокам. В большинстве случаев Шериф обязан вскрываться на критическом круге, когда за столом остается 7 или 8 игроков, и большая вероятность победы Мафии «три в три».

Вывести (вынести, снести, убрать, заголосовать, утопить) игрока - ситуация, когда игроки утром в результате голосования большинством голосов принимают решение о выводе из игры одного или нескольких игроков.

Выиграть всухую (три в три) - абсолютный выигрыш Черной команды, когда Мафия остается за столом в живых полным составом против трех Красных.

Выплыть - выиграть игру в безнадежной ситуации.

Выставлять игрока (кандидатуру) - во время своей речи выставить игрока на Голосование, поставив на стол кулак с поднятым вверх большим пальцем, одновременно произнеся фразу в установленной правилами форме: «Яставляю Игрока №...».

Выставлять вперед - ситуация на Пером круге, когда один из игроков выставляет другого вперед до его речи, зачастую не имея на то достаточных оснований (по просыпанию, по интуиции, для смеха, для провокации).

Выставлять под первые руки - ситуация, когда после выставления игрок оказывается первым среди выставленных на голосование игроков. В большинстве случаев самая безопасная для выставленного игрока ситуация – после него выставят других игроков, а о нем самом на голосовании могут просто «забыть».

Выставлять под последние руки - ситуация, когда после выставления игрок оказывается последним среди выставленных на голосование игроков. Это очень опасно для выставленного игрока, поскольку Стол наиболее четко запоминает именно последнюю кандидатуру, поэтому у такого игрока набрать против себя большинство голосов значительно увеличивается.

Вытягивать - словами или действиями защищать игрока, которого обвиняют в черной игре (окраснять, оправдывать, отводить проверку «на черноту», просить отозвать или не голосовать и т.п.).

Вязать - жест двумя руками, имитирующий вязание на спицах и показывающий возможный слом стола против какого-либо игрока.

Г

Гарантированное продолжение игры (сыграть в Баланс или в Противовес) - так называют итог голосования на Критическом круге, в результате которого Черные не могут выиграть три в три или два в два. Как правило, это происходит на следующее Утро после вскрытия двух Шерифов, когда один из них или Черная проверка одного из них уже были выведены из игры в результате голосования. Теперь обычные Непроверенные Красные игроки не знают, кто является настоящим Шерифом, и для увеличения своих шансов на победу начинают выводить противоположные проверки Шерифов или игроков из разных команд, жестко и явно играющих друг против друга. Например, при вскрытии двух Шерифов сначала выводят Черную проверку одного Шерифа, на следующее Утро - либо этого Шерифа, либо Черную проверку другого Шерифа.

Голосование (голосовка) - процесс, во время которого игроки Утром отдают свой голос, голосуют друг против друга.

Голосовать (поставить руку, ставить руку) - отдать свой голос против конкретного игрока с помощью установленного правилами жеста – четко поставить на стол кулак с вытянутым вверх большим пальцем в то время как Ведущий произносит номер выставленного на Голосование игрока.

Город (стол, жители города) - все действующие игроки.

Городская мафия - неклассический популярный вариант игры, при котором она не ограничивается 10-ю игроками, а может быть усложнена как дополнительным кол-вом участников, так и дополнительными персонажами (Маньяк, Доктор, Путана и др.).

Д

Давать на проверку, навести проверку, попросить проверить - рекомендовать Шерифу проверить какого-либо подозрительного игрока следующей Ночью.

Делать заявление - ситуация, когда игрок открыто заявляет или показывает знаками, что он - Шериф или Проверенный Красный, или жестко требует не голосовать против себя (например: «я должен посидеть», «у меня есть причины не голосоваться», «имею основание посидеть за столом»), намекая на то, что может быть таковым и обоснует свое заявление на следующем Круге.

Делать провокацию - то же, что и «провоцировать».

Делить стол (пилить стол, попилить, поставить в автокатастрофу) - разделить голоса игроков таким образом, чтобы каждый из голосуемых набрал против себя одинаковое количество голосов при голосовании.

День - то же, что и «Игровое утро».

Джедануть (от лукасовского «джедай» из «Звездных войн») - ситуация, когда игрок делает ход (выставляет, голосует, ломает), рискуя на свой страх и риск, вопреки наиболее вероятной версии, независимо от мнения стола, команды.

Дно (играть как дно) - неэтичное, резкое обозначение крайне низкого уровня игры (отсутствие логики, счета, большое кол-во элементарных ошибок, незнание основ и правил игры, неумение играть в команде) какого-либо игрока.

Довезти (дотащить) игрока - действия игроков, которые помогают слабому, не активному, плохо говорящему или делающему неверные ходы игроку добраться до финала игры (Угадайки) и/или выиграть игру.

Договорка - игровая ситуация в Нулевую игровую ночь, во время которой Черные без слов, знаками договариваются о тактике дальнейшей игры (в т.ч. о порядке отстрела, проверках, маяках). Также Договоркой часто называют не только сам процесс, но и «Нулевую Ночь», во время которой раздаются роли и мафия договаривается о тактике игры.

Договорка простая - наиболее распространенный вариант Договорки, когда Дон в Нулевую ночь заранее решает, кого и в какой последовательности следует отстреливать и проверять, и показывает своим Черным порядок отстрела и маяк о результативной проверке Шерифа.

Договорка сложная (Договорка on-line) - вариант Договорки, когда Дон решает показывать игроков на отстрел в процессе игры маяками по утрам, а не назначает отстрел и проверки заранее.

Доехать (досидеть, доплыть) - оказаться в финале игры (Угадайке) или выиграть игру без каких-либо особых собственных усилий для победы за счет активных действий других игроков или обычного везения.

Докинуть (доставить, подставить) руку - внезапно поставить руку в конце голосования за какого-либо игрока, чтобы попытаться вывести его из игры «решающей рукой».

Доктор (Врач, Лекарь) - дополнительный Мирный персонаж в Городской Мафии, который обладает правом лечить Ночью других игроков по своему усмотрению, но не более одного за Ночь. Это защищает игрока от ночного отстрела Мафии (Ведущий объявит утром «Все живы, Мафия промахнулась»). Не может лечить одного и того же игрока две Ночи подряд. Может лечить себя только один раз за игру.

Дон (босс) мафии - главный среди Черных (один из 3-х Черных игроков). Основная цель Дона как можно быстрее найти, вычислить и вывести из игры Шерифа, наиболее опасного для Мафии игрока, способного объединить Красных и искать Черных по Ночам.

Достучаться - убедить игрока изменить свое жесткое мнение, позицию по игре, отношение к цвету других игроков.

Ж

Жесткий ход (сделать жесткий ход, сделать ход) - сделать результативное действие (потребовать проверку, выставить, назвать игрока «точно черным» или «точно красным», проголосовать, вывести игрока решающей рукой, не дать вывести игрока, поделив стол и т.п.), по которому можно сделать вывод за кого или против кого играет тот или иной игрок.

З

Забивать гвозди (наказывать, топить) - уверенно называть игрока Черным, придираясь к его поведению, словам, ошибкам в речи, зачастую без видимых оснований.

Завещание игрока - ситуация, когда любой убитый или заголосованный игрок в своей прощальной речи дает советы оставшимся в живых, с кем, против кого и как им следует играть, может назвать предположительную тройку Черных игроков.

Закрывать стол - утром говорить последним среди игроков за столом.

Закрывающий стол (последний говорящий) - игрок, заканчивающий утреннее обсуждение и говорящий последним.

Залезть в вену - то же, что и «лезть в вену».

Замазанный Черный - Черный игрок, которого Стол считает Красным из-за того, что Мафия искусственно «играет» против него («забивает гвозди», выставляет, голосует). Это могут быть также взаимные действия Черных игроков друг против друга для окраснения - замазывания одного из них в результате проверки другого.

Замечание (предупреждение, фол) - ситуация, когда Ведущий делает замечание игроку, нарушившего принятые правила (например: разговор не в свою минуту, употребление слова «честно» в любых вариациях, излишняя жестикуляция и эмоциональное касание игроков и Ведущего Утром и т.п.). За три замечания, полученные во время игры накопительным итогом, игрок лишается слова на следующий круг, а за четыре - удаляется Ведущим из-за стола без права последнего слова.

Заснуть (засыпать, уйти в Ночь) - после соответствующей команды Ведущего «Ночь! (Дон/Шериф/Город засыпает!» все игроки обязаны закрыть глаза, надеть маску, наклонить вниз голову, откинуться на спинку стула, убрать руки со стола, прекратить разговоры и жестикуляцию.

И

Играть вперед (не играть вперед) - заявлять на первом круге о готовности поиграть (не играть) с каким-либо игроком вне зависимости от его будущей речи, как правило, без каких-либо оснований. В большинстве случаев вызывает подозрение у Красных игроков.

Играть по глазам (играть по зрачкам, «украинский» стиль) - ситуация, когда некоторые игроки пытаются на Первом круге вычислить Черных по размеру зрачков после просыпания (зрачки узкие – спал, маску не снимал, нет реакции на свет или эмоции; зрачки широкие – не спал, договаривался, большую часть ночи был без маски, реакция на свет или эмоции). Однако, размер зрачков зависит во многом от физиологии конкретного человека, и слепо полагаться на этот «метод 100% определения Черных» ни в коем случае не следует. Играть следует по логике речей, выставления и голосования.

Играть по ночным ощущениям - ситуация, как правило, на Первом круге среди новичков, когда один игрок объявляет в своей речи другому игроку Черным, поскольку «слышал», как тот шевелился или шумел Ночью. Такая игра считается неэтичной. Кроме того, очень легко сделать ошибку – мало ли, почему игрок шевелился (неудобный стул, например). Опытные игроки о «ночных ощущениях» вслух не говорят, но могут запомнить для себя. Играть следует по логике речей, выставления и голосования. Может быть также «провокацией» против другого игрока.

Играть по просыпанию - ситуация на Первом круге, как правило, у Игроков №№ 1 и 2, у которых еще нет достаточного кол-ва информации по игре. Тогда они могут попробовать в своей речи поиграть/не поиграть с другими игроками по тому, как они просыпаются (снимают маску, трут глаза, оглядываются, насколько это выглядит наиграно и т.п.), провоцировать их. Все подобные «подозрения» обычно высказываются в виде предположений, в шутливой форме. Играть следует по логике речей, выставления и голосования.

Играть по эмоциям - некоторые, в основном, неопытные игроки предпочитают играть только на основании своей собственной эмоциональной оценки игроков (нравится-не нравится, верю-не верю), а также «умения читать» мимику и жесты. Такая однобокая игра в большинстве случаев приводит Красных к поражению, поскольку Мафия прежде всего игра логическая и математическая, а умение эмоционально правильно оценивать людей является лишь дополнительным, но никак не основным фактором для выигрыша. Хотя встречаются игроки-интуиты с хорошими психологическими навыками, способными в большинстве случаев сразу вычислять Черных уже на Первом круге. Но лучше все-таки эмоциональную оценку сочетать с логической оценкой речей и ходов.

Игровая ночь - один из двух временных отрезков игры, во время которого игроки совершают, согласно установленным правилам, большинство своих действий в масках с закрытыми глазами, молча при помощи жестов. Каждой ночи условно присваивается порядковый номер: Нулевая ночь, Первая ночь, Вторая ночь... и т.д. После команды Ведущего «Ночь» все участники обязаны прекратить разговоры и жестикуляцию, закрыть глаза и одеть маски. Мафия с закрытыми глазами стреляет в игроков, и только Дон и Шериф на короткое время по очереди снимают маски и ищут друг друга.

Играть с Каспером - то же, что и «Каспер».

Игровое утро (игровой день, круг, раунд, обсуждение утреннее или дневное) - один из двух временных отрезков игры, во время которого игроки без масок, согласно установленным правилам, по очереди проводят обсуждение, выставление и голосование друг против друга.

Каждому утру условно присваивается порядковый номер: Первое утро, Второе утро... и т.д.

Игровой ник - то же, что и «ник игрока».

Интуит - игрок, очень часто с Первого круга правильно определяющий Черных игроков по своим внутренним ощущениям и на основе психологических навыков еще до начала счета и логики игры.

К

Касание игрока – запрещенное действие игроков по отношению друг к другу во время игры (в большинстве случаев - когда Шериф хочет дать знать Красному игроку, что он проверен). Если Ведущий заметит это Днем, то игрок получит замечание, а если Ночью – будет удален из-за стола без права голоса.

Каспер (играть с Каспером, играть девятью) - когда для полноценной игры не хватает одного человека, 9 игроков заранее договариваются о том, что Мафия в первую ночь

«убивает» недостающего игрока «Каспера». Есть усложненный вариант игры с Каспером, когда для уравнивания шансов Черной и Красной команд игроки еще договариваются, что ни Дон, ни Шериф в первую ночь никого не проверяют.

Катастрофа - то же, что и «автокатастрофа».

Качели - то же, что и «противовес».

Классическая (спортивная, турнирная) Мафия - общепринятый вариант игры для 10 игроков (7 Черных с Доном и 3 Красных с Шерифом) без дополнительных персонажей.

Комиссар - то же, что «Шериф».

Корона (надеть корону) - неэтичное поведение игрока (общение «свысока») во время и после игр по отношению к другим игрокам из-за завышенной самооценки своей игры, опыта, результатов.

Красные игроки (Мирные жители) - одна из двух противоборствующих группировок (7 игроков во главе с Шерифом). Цель которых вычислить и вывести дневными голосованиями трех Черных игроков и победить простым большинством. Ситуация, когда за столом остаются 3 Черных и 3 Красных игрока считается поражением Красных.

Красные ходы - см. «Окраснение».

Красный по бетонной версии (по ходам) - то же, что и «Бетонный Красный».

Критика (Критическая ситуация, Критический круг) - ситуация в игре, когда после очередного ночного отстрела за столом остается 8 или 7 игроков. Критической для Красных она становится потому, что за столом может сидеть 3 Черных игрока и при возможном выводе в результате голосования Красного игрока Черные выигрывают у Красных 3 в 3. Это может произойти либо сразу (при 7 игроках после голосования за столом остается 3 красных и 3 черных), либо после ночного отстрела (при 8 игроках после голосования за столом остается 4 красных и 3 черных, а 4-й красный будет ночью застрелен).

При возникновении в игре такого положения Шериф в большинстве случаев (особенно, когда непонятно, какого цвета были заголосованные ранее непроверенные игроки) обязан вскрыться и озвучить свои проверки. Критической ситуация может оставаться в дальнейшем для Красных и при 6-5 игроках (2 в 2), и при 4-3-х игроках (Угадайка).

Круг - то же, что и «Игровое утро».

Купить - то же, что и «лезть в вену».

Л

Лезть в вену (залезть в вену, вениться, купить, покупать, подкупать, подмазывать) - без каких-либо серьезных оснований уверенно называть непроверенного игрока Красным.

ЛжеШериф - Черный игрок, выдающий себя за Шерифа для того, чтобы запутать Красных игроков и вызвать подозрения относительно настоящего Шерифа.

Ломать - то же, что «сломать».

Любовница - то же, что и «путана».

М

Маньяк (Убийца, Потрошитель) - дополнительный Мирный персонаж в Городской мафии, который обладает правом Ночью убивать других игроков по своему выбору, но не более одного за Ночь. Может убить сам себя. Если Маньяк убивает Ночью последнего Черного игрока – это означает победу Мирных жителей.

Мафия (Мафы) - то же, что и «Черные игроки».

Маяки - условные знаки, которыми незаметно обмениваются игроки между собой во время утреннего обсуждения.

Маяковать - показывать Маяк другому игроку.

Мирные жители – то же, что и «Красные игроки».

Монстр Черный - Черный игрок, который специально набирает четыре замечания для удаления Ведущим из-за стола, если понимает, что в результате этого действия оставшиеся голоса автоматически уйдут не за него, а за Красного игрока и таким образом он не просто будет заголосован, а прихватит с собой Красного. Считается неспортивным и неэтичным поведением. В этом случае Ведущий удаляет игрока без права голоса, аннулирует результаты текущего голосования, а все игроки «уходят в Ночь» и игра продолжается. Таким образом преимущества от неспортивного поведения никто не получает.

Монстр Красный - Красный игрок, который специально набирает четыре замечания для удаления Ведущим из-за стола, если понимает, что в результате этого действия оставшиеся голоса автоматически уйдут не за него, а за точно Черного игрока и таким образом он «умрет» вместе с Черным. Считается неспортивным и неэтичным поведением. В этом случае Ведущий удаляет игрока без права голоса, аннулирует результаты текущего голосования, а все игроки «уходят в Ночь» и игра продолжается. Таким образом преимущества от неспортивного поведения никто не получает.

Н

Назначить отстрел - ситуация перед Ночью, когда один из игроков открытым жестом или вслух назначает отстрел на другого игрока, например: «Стреляется игрок номер 5». Так в основном делают Черные игроки, чтобы гарантированно Ночью состреляться на Шерифа.

Наказывать - то же, что и «забивать гвозди».

Не выставить игрока - ситуация, когда игрок случайно или намеренно не выставил ни одной кандидатуры на голосование

Неигровые моменты – поведение, телодвижения или эмоциональное состояние какого-либо игрока до его речи (в основном на Первом Круге), не связанные непосредственно с логикой и счетом игры (просывание, ширина зрачков, шевеление ночью, посадка за столом и т.п.), по которым другие игроки делают выводы о его вероятной «черноте».

Некритика (некритическая ситуация, некритический круг) - ситуация, когда Утром в результате вывода любого игрока голосованием игра продолжится. Например, если при 9-и игроках один возможно Красный будет выведен голосованием, другого Красного убьют

ночью, останется 7, предположительно - 3 Черных и 4 Красных, Черные не смогут выиграть 3 в 3, потому, что Красных игроков все еще больше.

Непроверенный игрок - любой игрок за столом до того, как Шериф его «проверит» Ночью и точно будет знать его «цвет».

Несострел - то же, что «промах».

Ник игрока (игровой ник, никнейм) - псевдоним, вымышленное имя, которое придумывает себе игрок для обращения к нему, наравне с «игровым номером» со стороны других игроков, комфортного участия в игре и обсуждения игровых моментов во время и после игры. Правилами игры предусмотрено два варианта обращения к игрокам во время игры – по игровому номеру, который дается ему на время данной игры и по его игровому нику.

Использование игроками настоящих имен игроками не рекомендуется во избежание негативных моментов при общении и перехода с персонажей на личности во время возможных конфликтных и спорных игровых ситуаций.

Номер игрока (игровой номер, номер места) - порядковый номер (от 1 до 10), который по жребию (например, с помощью колоды карт или бочонков от Бинго, или приложения «Mafaction») перед началом игры распределяет между игроками Ведущий, одновременно обозначает и место, где игрок будет сидеть на протяжении всей игры, и игровое имя, которое будут использовать участники игры для обращения к нему, например, «Игрок №4».

Ночь – то же, что «Игровая ночь».

Ночь нулевая (Ночь без номера, Ночь Договорки, Ночь Знакомства, Ночь распределения ролей, Нулевой круг, Нулевка, Договорка) - ночь, которая наступает сразу после раздачи карт, и во время которой активных действий игроков друг против друга (выставления, голосование, стрельба, проверки) не происходит. Черные игроки знакомятся и определяют тактику игры, а Ведущий знакомится с Доном и Шерифом. Часто Нулевую ночь называют Первой, т.к. с нее вроде бы начинается игра. Однако мы все же считаем, что правильнее будет называть Первой ту ночь, во время которой происходят первые ночные игровые действия - первая стрельба и проверки.

О

Окраснение (окрасняться, окраснять игрока) - делать ходы, типичные для Красного игрока, а также во время своей речи рассказывать о сделанных игровых ходах, которые дают основание считать себя или другого игрока Красным: требовал проверить, а затем выставлял и выводил Проверенных Черных; выводил игроков из обеих противоположных команд при двух Шерифах; спас Проверенного Красного или Шерифа, поделив стол; голосовал вместе с Красными в отсутствии Шерифа и т.п.

Окраснение грязное - попытка игрока своей слишком сильно наигранно-позитивной речью (в основном не по игре, а на отвлеченные темы, например, про детей, животных и родственников, подсознательно вызывающие одобрение и положительные эмоции), а также используя просьбы, мольбы и даже слезы с криками и обвинениями в недоверии, убедить стол в том, что он Красный. Такое поведение считается неэтичным, а за слезы и иные излишние эмоции Ведущие во многих клубах просто удаляют игроков из-за стола.

Опросить (сделать опрос) стол на шерифство - ситуация (как правило, критическая), когда один из игроков спрашивает по очереди каждого игрока, является ли он Шерифом. В абсолютном большинстве случаев возникает в Критической ситуации при 7 или 8 игроках за столом, когда Шериф обязан вскрываться и оглашать свои проверки, чтобы Черные не смогли выиграть всухую.

Отвести проверку - отговаривать Шерифа проверить конкретного игрока ночью (в т.ч. того, которого попросил проверить другой игрок).

Отвести руку - то же, что и «слить голос».

Отдернуть руку - то же, что и «оторвать руку».

Отказаться от Шерифства (снять погоны) – ситуация, когда игрок сначала прямо или намеками дает понять, что он Шериф или будет открываться Шерифом, а потом отказывается от этого заявления.

Открывать стол - утром говорить первым среди игроков за столом.

Открываться – то же, что «вскрывать».

Открывающий стол (первый говорящий) – игрок, начинающий утреннее обсуждение и говорящий первым.

Отозвать игрока или кандидатуру – во время своей речи передумать и отменить выставление игрока на Голосование, произнеся фразу в установленной правилами форме: «Я отзываю игрока №...».

Оторвать (отдернуть) руку - игрок в процессе голосования ставит на стол свою руку (голосует), а затем тут же отдергивает руку от стола («передумывает») до слова Ведущего «Спасибо». Это является очень серьезным нарушением правил, за которое Ведущий в большинстве клубов обязан удалить игрока из-за стола без права последнего слова, а его голос в процессе голосования не засчитывается.

Отстрел (стрельба, стрелять) - процесс, во время которого Черные игроки Ночью, используя установленный правилами жест указательного пальца руки, имитирующий выстрел (нажатие на оружейный курок), «убивают» игрока в то время, как Ведущий произносит номер игрока.

Очернять игрока – во время своей речи называть другого игрока Черным, указав на его ходы и речь, несвойственные для Красного.

Очернение (очерняться) – делать ходы, типичные для Черного игрока (выставлять одного-голосовать за другого; доставлять решающую руку для вывода игрока во время голосования; не выставление игроков во время своей речи; говорить эмоционально неискренне, неуверенно, не иметь собственной позиции за столом за или против каких-либо игроков и т.п.).

П

Палач – игрок, не выставивший на голосование во время своей речи ни одной кандидатуры (таким образом, заранее непонятно, против кого он играет и против кого проголосует).

Параноить (параноить в игрока) – подозревать игрока в черноте без серьезных оснований, независимо от его речей и ходов, даже красных.

Паровоз (поезд, сесть в поезд/паровоз) - присоединиться к нескольким игрокам, играющим вместе и считающим друг друга Красными.

Пасовать - то же, что и «спасовать».

Пассажир (пассивный игрок) - новичок, неопытный, слабый игрок, часто делающий ошибки и/или игрок, не имеющий собственной четкой позиции, повторяющий речи, анализ и ходы за более опытными.

Первый говорящий - игрок, первым начинающий утреннее обсуждение.

Перекрестная проверка - проверка, в результате которой Шериф может определить цвета сразу нескольких игроков (больше 3-х).

Переобуться - игрок в своей речи резко меняет свое мнение, высказанное им ранее (начинает играть против тех игроков, с кем играл до этого, и наоборот, играет с теми, кого ранее называл Черными).

Пилить стол - то же, что «делить».

Пирожок (сладкий пирожок) - доверчивый, часто неопытный, Красный игрок, к которому Черным легко «залезть в вену».

Позиция сильная или слабая - оценка значимости мнения какого-либо игрока для большинства игроков относительно тактики игры и выбора решения, против кого голосовать.

Поднять игроков - ситуация, когда во время автокатастрофы (двоих и более игроков) стол большинством рук проголосовал против обоих игроков (за то, чтобы оба игрока покинули стол). Возникает, когда стол уверен, что между двумя игроками точно есть один Черный и для гарантированного продолжения игры или победы Красных, необходимо вывести обоих.

Покупать - то же, что и «лезть в вену».

Последний говорящий - то же, что и «закрывающий стол».

Поставить руку - то же, что «голосовать».

Покраснеть - стать для Стола Красным после хорошей красной речи или красного хода.

Почернеть - стать для Стола Черным после плохой (черной) речи или черного хода.

Предупреждение – то же, что и «замечание».

Прикрывать Шерифа – ситуация в игре, когда один из игроков (необязательно Проверенный) объявляет себя Шерифом, чтобы обмануть Черных и вызвать ночной отстрел на себя, оставив настоящего Шерифа в живых. Это может быть и Черный игрок, отвлекающий Шерифа от своей проверки и пытающийся войти к нему в доверие.

Примазываться (подмазываться) - повторять речь и логику предыдущего игрока, говорить, что играешь точно, как он.

Проверенный игрок - игрок, которого Шериф проверил Ночью и узнал его настоящий «цвет».

Проверенный Красный - игрок, которого Шериф проверил Ночью и нашел Красным.

Проверенный Черный - игрок, которого Шериф проверил Ночью и нашел Черным.

Проверка (проверить) игрока - ситуация в игре, когда ночью по очереди Дон (ищет Шерифа) или Шериф (ищет Черных) знаками спрашивает Ведущего о настоящем цвете (карте) одного из спящих игроков. После этого Ведущий условным знаком (положительным или отрицательным кивком головы или большим пальцем руки, поднятым вверх или

опущенным вниз) должен, в свою очередь, показать Дону, нашел ли он Шерифа. Затем Ведущий также показывает Шерифу, нашел ли он своей проверкой Черного игрока.

Проверка на красноту – ситуация, когда Шериф проверяет наименее подозрительного или даже Бетонного Красного игрока, чтобы окончательно убедиться в его красном цвете и исключить вероятность «Замazanного Черного».

Проверка одноцветная - ситуация, когда два вскрывшихся Шерифа объявляют одного и того же игрока одним цветом - или Проверенным Черным, или Проверенным Красным.

Проверка пустая (ложная) – ситуация, когда Шериф (самостоятельно или по требованию одного из игроков) ночью сделал проверку, а проверенный игрок оказался убитым после ночной черной стрельбы, и Шериф снова остался за столом с непроверенными игроками.

Проверка разноцветная - ситуация, когда два вскрывшихся Шерифа объявляют одного и того же игрока и Проверенным Черным и Проверенным Красным.

Проверка стула (проверять стул) – ситуация Ночью, когда Шериф проверяет уже убитого, заголосованного или удаленного ранее игрока (пустой стул) для того, чтобы узнать его цвет и по нему понять цвет других игроков, игравших за или против него. Иногда это может быть актуальнее проверки живого игрока. Во время проверки Шериф на пальцах несколько раз показывает Ведущему номер ушедшего игрока и указывает на его пустой стул, чтобы Ведущий точно понял его проверку.

Провоцировать (делать провокацию, провокация) – ситуация, когда один игрок во время своей речи вынуждает другого игрока произвольно сказать или сделать что-либо в ответ, на основании чего можно попытаться определить настоящий цвет игрока и/или вскрыть Шерифа.

Промых (несострел) - ситуация, при которой Ночью Черные (случайно или намеренно) никого не застрелили. Промыхом считается: если Черные стреляют в разные номера, если стреляют не одновременно, или между номерами, если не стреляют вообще, если стреляют не правильно (не установленным жестом), а также, если кто-либо из них стреляет несколько раз в разных игроков.

Проснуться - после соответствующей команды Ведущего «Дон (Шериф, Город) просыпается!» открыть глаза и снять маску.

Проститутка - то же, что и «путана».

Противовес («качели») - ситуация между игроками, когда для гарантированного продолжения игры по очереди выставляются и выводятся голосованием игроки из разных команд, играющие друг против друга.

Путана (Проститутка, Любовница) - дополнительный Мирный персонаж в Городской мафии, которая обладает правом Ночью «приютить» у себя одного из других игроков по своему выбору, но не более одного за Ночь. Это защищает игрока от ночного отстрела Мафии (Ведущий объявит утром «Все живы, Мафия промахнулась») Не может «приютить» одного и того же игрока две Ночи подряд. Может «приютить» саму себя, но только один раз.

Р

Раздавать цвета - ситуация в игре, в основном, на Первом круге, когда один из игроков уверенно называет каких-либо игроков «точно Черными» или «точно Красными». Как правило, такое поведение должно вызывать подозрение у Красных, поскольку до каких-либо проверок, отстрелов или голосования точный цвет игроков знает только Мафия.

Разложить стол - сделать анализ действий и речей игроков

Речь ходовая (информационная, по игре) - речь, включающая в себе слова, которые повлияют на ход игры, на основании которых можно четко понять игрока, с кем и против кого он будет играть.

Речь неходовая (неинформационная, не по игре) - речь, при котором игрок не сделал ничего нового после последнего хода, не выражающая конкретную позицию игрока, с кем и против кого он будет играть, разговор на отвлеченные темы.

Решающая рука (голос) - игрок, который своим голосом решил исход голосования и вывел игрока со стола.

Ролевая карта - то же, что «сильная карта».

С

Самострел - ситуация, когда Черные по предварительному сговору отстреливают стреляют и убивают Ночью своего Черного игрока для того, чтобы запутать Красных и вызвать недоверие к настоящему Шерифу. Как правило, Черный игрок после самострела вскрывается Шерифом. Очень редко, но все-таки бывают ситуации, когда самостреленному Черному игроку выгоднее назвать себя простым Красным и Шерифом не вскрываться.

Свободное голосование - ситуация, когда Стол решает голосовать между всеми выставленными игроками без четкого обозначения голосующими, против кого они будут точно «ставить руку». Это делается для того, чтобы Черные не знали заранее, против кого из игроков пойдет большинство рук и должны были «подставлять руки» против Красных по ходу голосовки, очерняясь.

Сделать заявление (иметь основание «посидеть за столом») - ситуация, когда игрок знаками или словами требует не выставлять свою кандидатуру на голосование, отозвать свою кандидатуру, если она уже выставлена, или не голосовать против себя, таким образом объявляя себя Проверенным Красным или Шерифом. На «некритике» в подавляющем большинстве случаев Красные игроки не имеют права голосовать за игроков, сделавших жесткое заявление.

Сделать опрос на Шерифство - то же, что и «опросить на Шерифство».

Сделать ход (сделать жесткий ход) - то же, что и «жесткий ход».

Серый (бесцветный, непонятный, бескомандный) игрок – игрок, цвет которого невозможно определить ни по речи, ни по ходам.

Сесть в паровоз - то же, что и «паровоз».

Сильная карта (играющая, ролевая карта) - карты с функциями в игре а именно "ШЕРИФ", "ДОН", "МАФИЯ".

Система «Maf Club» / «Маф-Клуб» – старейшая уважаемая закрытая клубная система с едиными правилами и привилегиями для своих членов, с основания которой началась история игры «Мафия» в России. Официально основана в 1998 году открытием клуба «Ереван». В Москве систему представляет маф-клуб «Москва Золотые Ключи». В рамках Системы «Muf Club» ежегодно проводятся «Чемпионат мира», «Кубок Москвы» и «Кубок Лас-Вегаса»

Система «Mafia World Tour» – система ФИИМ с едиными правилами, объединяющая клубы и игроков из разных городов и стран. В рамках MWT ФИИМ регулярно проводит международные турниры, по итогам которых ведет рейтинг участвующих игроков.

Существует с 2013 года. Наиболее популярными клубами ФИИМ считаются: «ShowTime», «Империя», «Театр Теней», «Wake Up Mafia», «Chaplin», «Mafia Club», «Big Ben Mafia Club», «Mafia Club Odessa». Полный перечень клубов, чемпионатов и рейтинг игроков можно посмотреть на официальном сайте ФИИМ.

Скинуть руку - то же, что и «слить голос».

Сладкий игрок – Черный игрок, очень хорошо по своим речам замаскировавшийся среди Красных.

Слить голос (скинуть руку, отвести руку) - проголосовать таким образом, чтобы свой голос не был решающим при выводе одного из игроков (например: одной рукой проголосовать против какого-либо игрока, или даже против себя).

Снять погоны - то же, что «отказаться от Шерифства»,

Сострел - то же, что «убийство».

Спалить Шерифа - случайно без донской проверки найти Шерифа по его речам, действиям или в результате «провокации» на вскрытие.

Спасовать - досрочно закончить свою речь или отказаться от речи, сказав слово «пас» или «спасибо». В большинстве случаев вызывает подозрение в черноте со стороны других игроков.

Ставить руку - то же, что «голосовать».

Страховать - ситуация, когда один из игроков «ломает стол», а другой успевает это заметить и доставить свою руку для того, чтобы сохранить нужное равное число голосов между выставленными при делении стола игроками.

Страховщик - игрок, страхующий Стол от ломания другими игроками.

Сломать голосование (сломать, ломать стол) - при делении стола голосовать вне общей договорённости о делении стола, ставить решающую руку против игрока, из-за которой он покинет стол.

Стол - то же, что и «Город».

Стол решил - высказывание, означающее общее мнение большинства о ситуации в игре.

Судья - то же, что и «Ведущий».

Счет игры - процесс, необходимый как Красным, так и Черным игрокам для того, чтобы выбрать наиболее логичную и эффективную тактику победы в игре. Счет игры начинается с момента первого убийства.

Сюр-версия игры - от слова «сюрреализм», неправдоподобная на первый взгляд и маловероятная версия игры. Например, что бетонный красный, который заголосовал решающей рукой двух черных игроков – это на самом деле черный игрок.

Т

Техническая ошибка - ошибка игрока в процессе игры, не связанная с логикой и счетом (забыл проголосовать, выстрелить; не вовремя поставил руку на голосовании; забыл Договорку; оторвал руку от стола до слова Ведущего «Спасибо»; случайно набрал замечание и т.п.).

Тильт (впасть в тильт) - внутреннее некомфортное эмоциональное состояние игрока (возможные причины: усталость, проигрыш предыдущей игры, проблемы в семье или на работе и т.п.), которое мешает сосредоточиться на игре и приводит к рискованным, ошибочным и неразумным действиям.

Топить - то же, что и «забивать гвозди».

У

Убийство (сострел, попадание, попасть в игрока) - ситуация, при которой Ночью Черные с помощью стрельбы убивают одного из игроков. Ведущий засчитывает убийство только в том случае, если все Черные с закрытыми глазами одновременно стреляют в одного и того же игрока в то время, как сам Ведущий называет его номер.

Угадка - финальная часть игры, ситуация, при которой Утром за столом остаются 3 или 4 игрока, среди которых есть только один непроверенный Черный, и у игроков нет никакой точной математической информации или проверок Шерифа для того, чтобы его вычислить. Угадкой также считается любая ситуация, когда после убийства Шерифа за столом не осталось проверенных игроков. Угадкой может также называться критическая ситуация, когда одновременно вскрываются два Шерифа, и по их ходам и проверкам невозможно вычислить настоящую Красную команду.

Удаление из-за стола - серьезное нарушение правил, за которое Ведущий обязан удалить игрока без права голоса (например: случайные и неслучайные подглядывания, жестикуляцию и разговоры, а также касания игроков Ночью, нецензурную речь, оскорбления, отрыв руки от стола во время голосования, клятвы, апелляции к Ведущему во время игры, отрыв руки во время голосования, вставание из-за стола и т.п.)

Унести шерифскую карту домой - не открыться Шерифом в нужное время (или критическая ситуация, или при явном настрое большинства игроков голосовать против подозрительного игрока, который на самом деле Шериф, или даже после своего убийства или вывода в процессе голосования) из-за боязни быть убитым Черными. Является наиболее распространенной ошибкой начинающих игроков.

Утро - то же, что и «Игровое утро».

Ф

ФИИМ - Федерация интеллектуальной игры Мафия, в которую входят многие отечественные и зарубежные маф-клубы, информацию о которых можно найти на

официальном сайте федерации. В 2013 году ФИИМ запустила новый проект - систему «Mafia World Tour».

Фол - то же, что и «замечание».

Ц

Цвет игрока - роль, команда, на стороне которой играет персонаж – Черный или Красный.

Ч

Черные игроки (Мафия, Мафы) - одна из двух противоборствующих группировок (3 игрока во главе с Доном), цель которых поссорить и вывести днем или убить Красных игроков. Мафия выигрывает, если за столом останется равное (3 на 3 или 2 на 2) Красным или большее кол-во Мафов.

Черный по сюр-версии - непроверенный Черный игрок, который своими ходами окраснялся на протяжении игры (требовал проверить, а затем выставлял и выводил Проверенных Черных; выводил игроков из обеих противоположных команд при двух Шерифах; спас Проверенного Красного или Шерифа, поделив стол; голосовал вместе с Красными в отсутствие Шерифа и т.п.) В Угадайке, если такой игрок не отстрелится, как самый Красный за столом, и не проверится Шерифом «на красноту», можно попробовать среди прочих рассмотреть версию, что он может быть «замазанным Черным», но сыграть против такого игрока практически невозможно по логике игры.

Червячок (показать червячка) - жест загнутым указательным пальцем одной из рук, имитирующий знак вопроса одного игрока в отношении другого, речь или действия которого показались непонятными, нелогичными, нуждающимися в пояснении.

Черные ходы - см. «Очернение».

Ш

Шериф (Комиссар) - главный среди Красных (один из 7-и Красных игроков). Цель Шерифа – помочь Красным объединиться в команду, а также, как можно быстрее, помочь им найти, вычислить и вывести из игры Черных игроков.

Шерифский круг - ситуация, возникающая, как правило, на Второе Утро после «промаха» в результате ошибки Черных (кто-то, забыл или не понял Договорку, проспал отстрел, или выстрелил невовремя) когда они не отстреливают Ночью одного из игроков. В этом случае Красные должны решить оставить всех игроков за столом, чтобы Шериф точно остался в игре и имел возможность на еще одну гарантированную «проверку». Для этого они либо быстро говорят «Пас», не обсуждая игру и не давая времени Черным на то, чтобы с помощью маяков передоговориться на правильный отстрел, либо Второй игрок выставляет Первого игрока, тот в свою очередь выставляет другого игрока на свое усмотрение, стол «пилится» поровну между игроками, их оставляют за столом во время голосования. А игрок,

который ломает стол в большинстве случаев считается Черным игроком, т.к. такой ход нивелирует возникшее преимущество Красных в результате ночной ошибки Мафии. Первый игрок выставляется как непроверенный «последний говорящий», который может оказаться Черным и выставить настоящего Шерифа, тогда без второй выставленной кандидатуры все голоса автоматически уйдут против Шерифа и он покинет игру.

Э

Эмоциональный (неинформационный) круг - Первое утро, когда игроки, проснувшись после распределения ролей во время Нулевой ночи, начали обсуждение. До этого утра еще не было убийств, голосований, проверок. Поэтому еще нет логики и счета игры, а значит игроки могут играть или не играть друг с другом только основываясь на эмоциональном отношении к поведению и речи - «верю-не верю».

Эмоционировать - проявление излишних эмоций за столом во время своей речи и речей других игроков (кричать, жестикулировать и т.п.).

МОСКВА-ЕРЕВАН 2015-2017 гг.

P.S. Напоминаем, что если вам понравилось наше «творение», если у вас есть отзывы, замечания, предложения или пожелания, просим Вас не стесняться, и присылать их: ER.mafia@mail.ru Мы обязательно постараемся учесть их в следующей редакции нашего мафиозного Словаря.

А для того, чтобы вы самостоятельно смогли постичь не только терминологию, но и более глубоко вникнуть в суть игры, разобраться в ее стратегии и тактике, мы настоятельно рекомендуем к прочтению мафиозные бестселлеры Рубена Есяяна «Записки черного игрока», «Записки красного игрока» и Эдварда Асликяна «Мафия».